

# Hry na lodích

ZUZANA POZLOVSKÁ -  
- PUMPA

## LOV SLEĐŮ

*je klasická hra vodních skautů, která cvičí schopnosti ovládat loď, vytrvalost a rychlost. Napomáhá také k rozvíjení strategického myšlení.*

**Kategorie:** skauti, skautky a starší **Čas na přípravu:** cca 5 minut

**Počet hráčů:** alespoň 2 dvojice **Čas hry:** Cca 15 minut

**Pomůcky:** barevné míčky či polínka či cokoliv většího co plave, kanoe, pádla a vesty

Hra se odehrává na stojaté vodní ploše, po které rozházíme předměty představující sleď (míčky, polínka, atd.), ideálně různobarevné. Každá barva může mít jinou bodovou hodnotu a pak míčky s vyšší bodovou hodnotou rozházíme dále od cíle, a míčky s nižší hodnotou blíže k cíli. Úkolem hráčů je jezdit po rybníku a sbírat míčky tak, aby na konci měli vyšší bodovou hodnotu, než míčky ostatních. Míčky se sbírají pouze po jednom, takže musí vzít jeden míček, dojet s ním ke břehu a dát si jej na své sběrné místo a pokračovat ve hře. Hra končí v momentě, kdy jsou vysbírány všechny míčky.

## ZMATENÉ VYSÍLAČE

*pomáhají cvičit strategické myšlení a především schopnost ovládat loď.*

**Kategorie:** roveři a rangers **Čas na přípravu:** podle délky zprávy a nápadů tvůrce

**Počet hráčů:** min. 2 posádky **Čas hry:** záleží na délce textu, 100 znaků za cca 75 minut

**Pomůcky:** Archy na záznam písmenek zprávy, 4 archy pro každého vysílače (každý arch obsahuje ¼ zprávy), pramice, pádla, vesty, vhodné jsou vysílačky na dorozumívání vysílačů

Úkolem hráčů je získat zprávu, která je vysílána ze čtyř vysílačů. Z každého vysílače je však slyšet pouze kus zprávy. Každá posádka má za úkol získat zprávu celou. Pořadí posádek se určí dle toho, kdy která posádka zprávu celou vyluští.

Na čtyřech místech kolem rybníka jsou rozmístěni vedoucí (vysílače). Ti mají u sebe čtyři papíry se zprávou, na každé jsou však pouze vyznačená a očíslovaná jen některá písmenka, pokud by se všechny papíry spojily, vznikla by celá zpráva. Všichni vedoucí mají stejnou sadu papírů. Každý z nich na začátku hry začne s jinou tabulkou (takže kdyby stáli vedle sebe, dala by se vyčíst celá zpráva). Po 5 minutách si

svou tabulku vymění za jinou. Za 20 min tak vymění všechny tabulky a začínají stejné kolečko od začátku.

Na každé pramici sedí jedna posádka, má tabulku s políčky, která jsou očíslovaná. Do těchto políček mají kadeti zapisovat jednotlivá písmenka, která získají od vedoucích. Jezdí od jednoho k druhému (strategie je na nich). U každého mají právo položit dotaz na tři čísla. Pokud daný vedoucí číslo má, řekne jim s nimi spojená písmenka. Hráči hru ukončí, jakmile se jim podaří získat celou zprávu (ať už pomocí nasbíraných písmenek, či odhadnutím zprávy).

## PŘEVOZNÍK

*je hra, zaměřená na ovládní lodí, tentokrát pramice, cvičení vytrvalosti a strategického myšlení.*

**Kategorie:** starší skauti, skautky a starší **Čas na přípravu:** 0 minut

**Počet hráčů:** závod pramic, také min. 2 posádky **Čas hry:** cca 15 minut (záleží na délce trasy)

**Pomůcky:** pramice pro každou posádku, pádla, vesty

Určí se jednoduchá trasa, obvykle z jednoho břehu rybníka na druhý, popř. se to dá použít i u širší klidné řeky. Závodu se účastní stejně početné posádky. Na začátku hry sedí na pramici všichni členové posádky. Co nejrychleji po startu musí dopádat na druhou stranu, a tam vylodí jednoho svého člena. Pak pokračují zpět na start, ta vylodí dalšího, a takto to pokračuje až do doby, kdy je na pramici pouze kormidelník. Ten pak po jednom nabírá členy zpátky, v jakém pořadí budou nasedat zpátky, závisí na strategii posádky. Hra končí v momentě, kdy celá posádka dopáduje k cílovému břehu.

## VYMĚŇOVACÍ HRA

*je zábavným způsobem, jak se procvičit v kormidlování.*

**Kategorie:** starší skauti, skautky a starší

**Počet hráčů:** min. 2 posádky **Čas hry:** cca 5 minut

**Pomůcky:** pramice pro každou posádku, pádla, vesty

Tato hra je velice rychlá a bláznivá. Na vodní ploše umístíme bójky tak, aby byly ve stejné vzdálenosti od břehu. Každá posádka má jednu svoji bójku. Po startu posádky co nejrychleji pádlují k bójce, otočí se kolem ní a pádlují co nejrychleji ke startu. Tam si vymění místa po směru hodinových ručiček, tj. ten kdo byl levým zadákem, se stává kormidelníkem, pravý zadák se dostane doprostřed vpravo, atd. Úkolem posádky je zvládnout tuto trasu tolikrát, aby se na kormidle vystřídal tímto systémem všichni, poslední kolo se pak jede v původní startovní pozici. Vyhrává nejrychlejší posádka.

